

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan wahana penting untuk membangun manusia. Pada gilirannya manusia hasil pendidikan itu menjadi sumber daya yang berkualitas. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab dalam perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

Pendidikan menduduki posisi sentral dalam pembangunan karena sarannya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan dibidang ekonomi, politik, hukum, sosial budaya, militer, ilmu pengetahuan dan teknologi hanya dapat dicapai melalui proses pendidikan. Melalui proses pendidikan, suatu bangsa dapat mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan, baik untuk menumbuh kembangkan watak kepribadian bangsa, memajukan kehidupan dan kesejahteraan bangsa dalam berbagai kehidupan.

Sekolah sebagai salah satu lembaga formal memiliki tugas dan wewenang menyelenggarakan proses pendidikan. Dari keseluruhan proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama, sebab melalui kegiatan belajar mengajar akan dicapai tujuan pendidikan.

Mutu pendidikan sangat bergantung kepada kualitas pelaksanaan pendidikan disekolah-sekolah yang tercermin dalam keberhasilan belajar siswa. Proses pembelajaran merupakan salah satu tahap yang sangat menentukan terhadap keberhasilan belajar siswa. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran dapat dilakukan terhadap berbagai komponen seperti siswa, guru, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, model pembelajaran, metode, media, dan evaluasi. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan diadakannya pengembangan dalam dunia pendidikan seperti pengembangan metode dan pendekatan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan kebahasaan, khususnya bahasa Jepang, keterampilan bahasa itu meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Ke empat keterampilan berbahasa itu merupakan hal yang terpenting dalam penguasaan bahasa yang sedang dipelajari oleh pembelajar. Untuk menguasai ke empat keterampilan tersebut, ternyata penguasaan kosakata pun sangat penting dan kosakata itu merupakan modal dasar dalam berbahasa.

Pada kenyataannya, tidaklah mudah bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mengingat kosakata meskipun hanya sekedar kosakata dasar. Diperlukan sebuah media dan metode pengajaran yang mampu menciptakan kondisi yang memudahkan pembelajar bahasa Jepang untuk mengingat kosakata yang diajarkan. Sebagai seorang guru, seyogyanya mampu dapat menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif serta dapat menggunakan suatu media yang menarik agar dapat memotivasi pembelajar. Selain itu pembelajaran juga harus dapat mengeksplorasi kemampuan dan keaktifan siswa di dalam kelas.

Selain itu, permasalahan yang terjadi saat ini adalah kekeliruan pembelajar dalam menggunakan kata bantu bilangan bahasa Jepang terhadap beberapa benda atau barang. Mengingat banyaknya macam-macam kata bantu bilangan tersebut dan ketika kata bantu bilangan tersebut di gabung dengan kata bilangan, terdapat beberapa perubahan kata yang cukup membingungkan pembelajar. Bahkan ada beberapa kata yang sama sekali berbeda apabila kata bilangan digabungkan dengan kata bantu bilangan.

Dari permasalahan yang ada pada saat ini, tentu saja memerlukan pemecahan atau solusi. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal diperlukan metode yang jitu agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. *Active Learning model Card Sort* dapat digunakan untuk memberikan kemudahan pembelajar dalam mempelajari kata bantu bilangan. Pembelajaran seperti ini dapat menhidupkan suasana kelas yang beku dan kaku menjadi dinamis dan menyenangkan. Untuk melihat apakah *Active Learning model Card Sort* ini dapat menjadi solusi atas kesulitan-kesulitan yang dihadapi pembelajar, dan untuk mengetahui bagaimana tingkat efektifitasnya maka penelitian ini layak untuk dilakukan.

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini merumuskan masalah dalam lingkup pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata Josuushi pembelajar setelah menggunakan Active Learning model *card sort*?
2. Adakah perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata Josuushi yang menggunakan Active Learning model Card Sort dengan yang tidak menggunakan?
3. Bagaimana efektivitas Active Learning model Card Sort dalam pembelajaran kosakata Josuushi?

### 1.2.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus maka penulis membatasi masalah penelitian ini menjadi:

1. Kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kata bilangan utama (suushi) dari satu sampai sepuluh dan kata bantu bilangan (Josuushi)
2. Penguasaan kosakata Josuushi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa dapat mengklasifikasikan kata bantu bilangan yang tepat untuk beberapa jenis barang serta menuliskan dan menyebutkan kata bantu bilangan dengan benar
3. Efektivitas yang dimaksud adalah seberapa besar kenaikan hasil belajar rata-rata atau Normalized gain yang kemudian dikonsultasikan dengan kriteria N-gain

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

- a. Mengetahui tingkat penguasaan kosakata josuushi pembelajar yang menggunakan Active Learning model Card Sort.
- b. Mengetahui Adakah perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata pembelajar yang menggunakan Active Learning model Card Sort dengan yang tidak menggunakan
- c. Mengetahui keefektifan Active Learning model Card Sort dalam pengajaran kosakata Josuushi.

#### 1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis kegunaan hasil penelitian ini adalah untuk mengembangkan keilmuan khususnya dalam melaksanakan proses pendidikan serta menyempurnakan atau memberikan koreksi bagi teori pendidikan yang sudah ada.
2. Secara praktis kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam memperkaya metode pembelajaran dengan mengaplikasikan model pembelajaran *card sort* khususnya di SMAN 6 GARUT
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama dalam pengajaran bahasa Jepang.

Dengan menggunakan Active Learning model Card Sort dalam pengajaran bahasa Jepang sehingga dapat menjawab permasalahan kesulitan pembelajar bahasa Jepang dalam menggunakan kata bantu bilangan yang tepat dan sesuai dengan barangnya.

#### 1.4 Anggapan dasar dan Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya masih harus diuji secara empiris. Dalam penelitian ini penulis mengajukan beberapa hipotesis, antara lain sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan (*pre-test*);
2. Terdapat perbedaan kenaikan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah dilakukan perlakuan (*post test*);
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah dilakukan perlakuan (*post-test*);

#### 1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai judul penelitian, penulis akan menjelaskan konsep yang terkandung dalam judul. Judul penelitian ini adalah: “PENERAPAN METODE ACTIVE LEARNING MODEL CARD SORT DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA JOSUUSHI BAHASA JEPANG” adalah sebagai berikut:

## 1. Metode Aktive Learning

Menurut Wawan Danasasmita, (2009: 25-26) metode pembelajaran atau *kyoojuhou* (教授法) memiliki berbagai pengertian, diantaranya;

- a. Cara untuk mencapai tujuan.
- b. Cara yang menyeluruh dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Cara menentukan bahan ajar yang akan disampaikan kepada pembelajar.
- d. Cara-cara penyajian bahan pengajaran dalam suatu kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Jadi metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang menyeluruh yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, jadi dalam proses pembelajaran, guru memerlukan suatu metode yang dapat membantu atau menggerakkan proses belajar-mengajar tersebut.

Active Learning merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris, terdiri dari kata *Active* yang berarti aktif dan *Learning* yang berarti pembelajaran. Jadi *active learning* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran aktif.

Metode *active learning* adalah sebuah cara belajar aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan agar tujuan atau target pembelajaran tersebut dapat tercapai.

## 2. Model Card Sort

*Card sort* berasal dari bahasa Inggris, terdiri dari kata *card* dan *sort*, *card* artinya kartu sedangkan *sort* artinya sortir (memilih/memilah). Jadi *card sort* artinya memilih dan memilah kartu. *Active Learning model Card Sort* merupakan suatu kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep,

penggolongan sifat, kategori, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Metode ini melibatkan gerakan fisik yang dapat membantu memberi energi kepada kelas yang terasa letih.

Selain melibatkan gerakan fisik, dalam metode card sort juga terdapat kolaboratif learning yaitu belajar dengan cara bekerja sama. Sesuai dengan pernyataan Mel Silberman dalam buku *Active Learning-101 Strategies To Teach Any Subject* (Mel Silberman, 2009: 151) yaitu

“Salah satu cara terbaik untuk mengembangkan belajar yang aktif adalah memberikan tugas belajar yang diselesaikan dalam kelompok kecil peserta didik. Dukungan sejawat, keragaman pandangan, pengetahuan dan keahlian membantu mewujudkan belajar kolaboratif yang menjadi satu bagian yang berharga dalam iklim belajar di kelas.”

Jadi semua siswa selama pembelajaran menggunakan kartu sortir untuk belajar dalam sebuah kelompok kecil serta berkolaboratif untuk mendiskusikan tentang josuushi dan mencari kata benda yang termasuk ke dalam masing-masing josuushi serta menghafal atau mengulangi informasi kata benda dan josuushi.

### 3. Kosakata

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 597), menyatakan bahwa “kosakata adalah pembendaharaan kata.” Sedangkan menurut Sudjianto & Ahmad Dahidi, (2004: 97) “Kosakata atau dalam bahasa Jepang disebut *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.”



#### 4. Josuushi

Dalam bahasa Jepang, *josuushi* artinya kata bantu bilangan. Dalam bahasa Jepang itu terdapat banyak sekali kata bantu bilangan. Seringkali kita keliru menerapkan kata bantu bilangan tersebut dengan benda yang semestinya menggunakan kata bantu bilangan tersebut. Masing-masing kata bantu bilangan tersebut mempunyai fungsi yang berbeda-beda. Kata bantu bilangan tersebut diletakan dibelakang kata bilangan utama atau *suushi*, dan sebagian diantaranya ada yang mengalami perubahan bunyi dan ada juga yang tidak.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah :

##### BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini peneliti menjelaskan latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapan dasar penelitian, hipotesis, definisi operasional dan sistematika penulisan.

##### BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini peneliti menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang menyangkut teori, hasil penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

##### BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini peneliti menjelaskan metode/desain penelitian secara sistematis, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, tahap penelitian dan rancangan eksperimen.

#### BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini peneliti menjelaskan mengenai analisis data dan pembahasan. Hal ini menyangkut analisis hasil data tes, analisis hasil data angket, dan pembuktiaan hipotesis.

#### BAB V Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan Saran diberikan peneliti sesuai dengan hasil penelitian.

